Кодекс Стражи

Настольная ролевая игра **“Мышиная Стража”** происходит в мире мышиного средневековья. В ней вам предстоит примерить на себя **роль отважных защитников мышиных территорий**, которые противостоят невзгодам окружающего мира и выполняют различные задания ради целостности Мышиных Территорий. Ведь им не важно - с кем или чем они сражаются, важно - за что они сражаются.

Лист персонажа поделен на две составляющие – **жизненный путь** и **жизненный опыт**.

В **жизненном пути** стража указаны основные параметры, которые влияют на отыгрыш и принятие решений персонажем, когда он оказывается в той или иной ситуации.

В **жизненном опыте** указаны рейтинги определенных способностей персонажа, определяющие его возможность противостоять тем или иным преградам, вставшим на пути стража.



Жизненный путь



В **жизненном пути** персонажа указаны **имя стража, цвет его шерстки, место рождения, его ранг, имена родителей, наставника и мастера ремесленника**, которые обучали его. Помимо описательной составляющей эти факторы влияют на некоторые навыки персонажа, определяя тем самым, чем он владеет на старте, а так же предоставляют бонусы, когда персонаж находится в родном городе, либо в Локхэйвене.

Так, например, родители персонажа в родном городе помогут ему с припасами, и избавиться от состояний Усталый или Голодный, мастер-ремесленник в Локхэйвене окажет помощь и даст необходимые ресурсы, наставник примкнет в случае большой угрозы, а друг поможет навыками, которыми владеет.

Убеждения и **инстинкты** персонажа определяют то, по каким принципам живет персонаж:

- **Убеждение** — это основные ценности персонажа, которые говорят о том, как мышь смотрит на мир и действует в нём.

- **Инстинкт** — это естественные реакции, которые проявляет персонаж в разных ситуациях.

Основываясь на этих двух принципах, игрок определяет, как страж будет вести себя в той или иной ситуации, а так же выбирать **цели на текущее задание**.

- **Цель** — это то, чего персонаж хочет добиться в ходе каждого задания. Игроки могут ставить перед собой любые выполнимые цели. Цели персонажей могут не совпадать с целью общего задания и меняться от миссии к миссии.

Кроме того, за выполнение целей, следуя инстинктам и убеждениям, персонаж получает соответствующие **награды**, которые он сможет использовать в игре:

Награда	Использование	Получение
Баллы судьбы (не более трех за сессию)	за 1 балл судьбы можно добросить количество кубов, равное выброшенному количеству топоров при проверке и это делать можно пока топоры на кубах не закончатся	- действовать по своему убеждению; - действовать ради достижения цели, но достичь ее не удалось;- действовать в соответствии с инстинктом.
Баллы личности (не более четырех за сессию)	+1К за каждый балл личности (до 3-х баллов на 1 бросок);	- достичь цели; - действовать наперекор собственным убеждениям; - самый ценный игрок; - рабочая лошадка; - вжиться в образ.
	Привлечь природу за 1 балл (если проверка связана с природой, она не урезается, если пройдена, но не связана с природой – урезается на 1, если не пройдена – на степень неудачи).	

Кроме того можно **нарисовать** собственного персонажа, указать **снаряжение** и **личные вещи**, а так же вести запись **знакомых персонажей**, которые дают **+1К** при проверке способности **Связи**.

Жизненный опыт

В **жизненном опыте** указаны **способности, знания, навыки** и **черты** которые определяются **рейтингом**, а точнее - **количеством кубиков**, которое необходимо бросить для преодоления препятствия.



* * * * *

В качестве основных способностей указаны **Природа, Воля, Здоровье, Ресурсы** и **Связи**.

Природа определяет, насколько ваш персонаж является мышью. В основе природы мыши заложены такие природные особенности как: скрытность, лазание, бегство и поиск припасов. **Рейтинг природы варьируется от 0 до 7**, что говорит о том, что чем рейтинг ближе к 0, тем больше эта мышь похожа на “человека”, делая персонажа более закрытым и отчужденным, “закопанным глубоко в себе”. Чем выше этот рейтинг, тем больше она похожа на “мышь”, в персонаже преобладает спокойствие и тотальная осторожность во всем, от чего жажда приключений в нем отпадает. В обоих случаях персонажи уходят в отставку и прекращают свою службу в рядах Мышиной Стражи.

В случае если **Природа используется не в соответствии с природными особенностями мыши**, она урезается на 1 в случае успешного броска, и на степень неудачи, в случае не пройденной проверки.

Так же персонаж может **действовать против Природы**, если он оказался в ситуации не связанной с его природными способностями и не обладает необходимым навыком. В этом случаем для проверки можно использовать Природу. Эта проверка не работает по правилу Новичкам везёт, поэтому навык не развивается. Однако при проверке способности в ситуациях не связанных с использованием природных особенностей персонажа, рейтинг этой способности может быть урезан по правилу, указанному выше.

Восстановить природу можно:

- В зимнюю сессию;

- За пролог вначале (пересказ происходившего в предыдущей сессии) - восстанавливает единицу;

- За пропущенную сессию – восстановление на единицу.

Воля является характеристикой относящейся к ментальным способностям персонажа: возможность уговорить другую мышь или наоборот, противостоять влиянию других мышей. Её **рейтинг варьируется от 1 до 6** и кроме проверок, связанных с противостоянием, она так же помогает избавиться от состояний **Больной** или **Разозленный**. Так же Воля используется при преодолении ничьи, возникшей в результате предыдущей проверки связанной с силой характера или проницательностью.

Здоровье в данном случае является противоположностью Воле, отвечая за физическую составляющую и за преодоление различных преград окружающей среды: будь то применение милы или противостояние суровым погодным условиям. Как и в случае с Волей её **рейтинг варьируется от 1 до 6**, и она помогает избавиться от состояний **Усталый** или **Раненный**. Кроме того Здоровье используется при преодолении ничьи, возникшей в результате предыдущей проверки связанной с физическими усилиями.

Способность **Ресурсы** больше отвечает за материальные блага мыши и отвечает за возможность раздобыть то, что персонажу требуется в данное время. Рейтинг Ресурсы **варьируется от 1 до 10**, однако бывают случаи, когда его рейтинг опускается до 0 и в таком случае возможность использования данного ресурса отпадает.

Связи определяют возможность персонажа легко обзавестись новыми сведениями и знакомствами, которые помогут ему в его нелегком задании. **Рейтинг этой способности** так же варьируется **от 1 до 10**, однако может снизиться до 0 и тогда возможность использования этой способности будет невозможным.

Если игрок не прошел связи, можно использовать правило Наткнуться на врага и в конфликте в стартовой диспозиции враг получает +3у.

В случае если персонаж находится в родном городе, то во время проверки Ресурсов и Связей игрок получает +1К к своей проверке.



* * * * *

Знания отражают то, что персонаж об этом мире знает и с чем он сталкивался в течении своей жизни. Этим знанием можно воспользоваться, чтобы дать совет друзьям, либо самому избежать неприятностей.

Знания можно применить **1 раз за 1 проверку** и отмечаются на бланке буквами **П, Н, Р** и **Д,** которые работают следующим образом:

Я знаю!	+1К при проверке другому игроку с использованием своего знания. После пройденной или не пройденной проверки, отметки соответственно ставятся на букве П и Н соответственно.
Разобрался!	потратить балл судьбы, чтобы перебросить 1К со змеей и отметить знание на букве Р.
Догадался!	потратить балл личности, чтобы перебросить все кубы со змеями и отметить букву Д на бланке.

*Правила **Знаний** используются до того, как бросаются дополнительные кубы за выпавшие на кубиках топоры.*

После четырех отметок наступает озарение стража, после чего можно сделать следующее:

- Получить новое знание;

- Провести проверку Новичкам везет, чтобы развить навык связанный со знанием;

- Провести внеочередную проверку навыка для его развития (за использование проверок игрок не теряет знание).

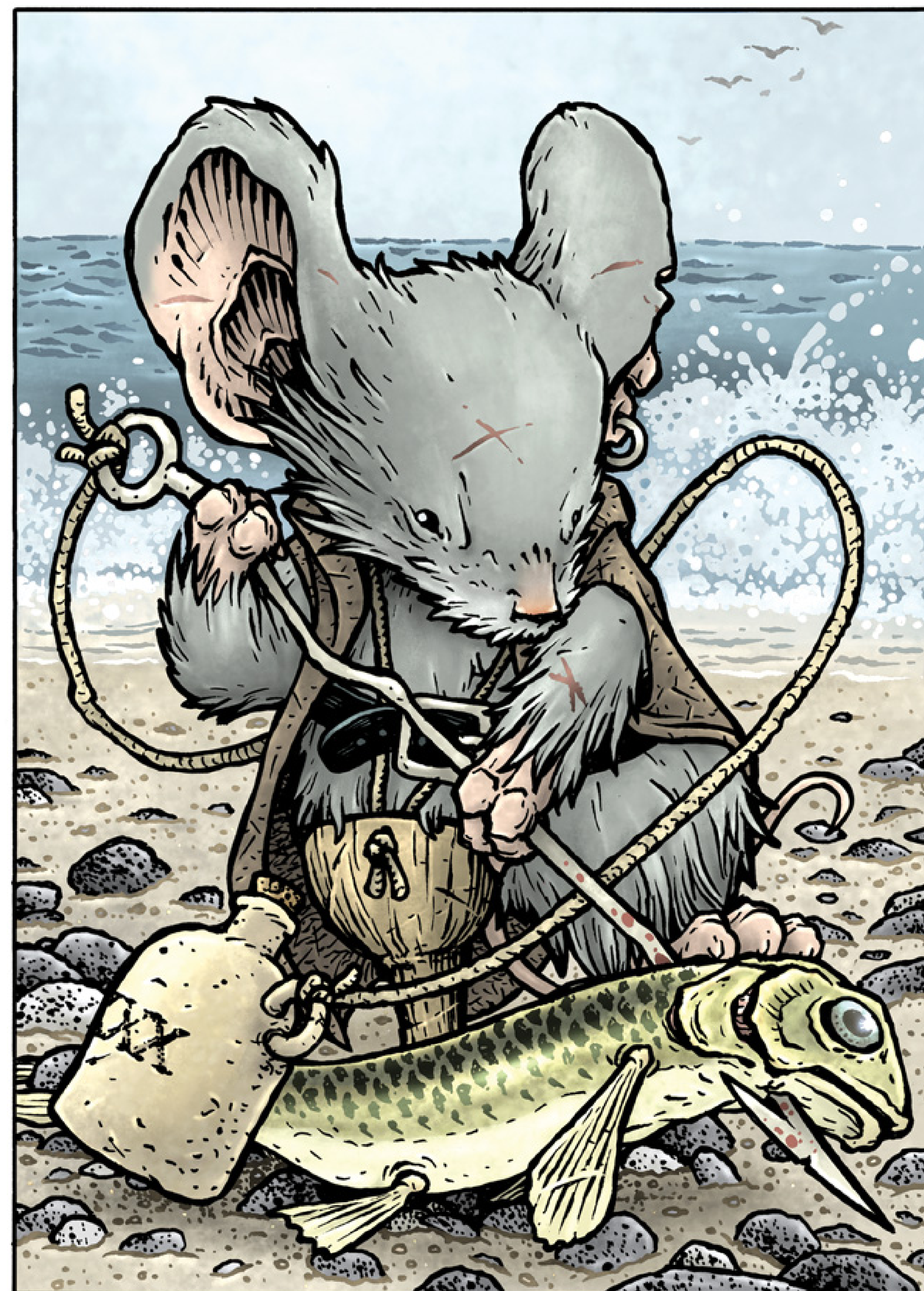
* * * * *

Навыки являются характеристиками с рейтингом, означающим количество кубов, которое используется во время проверок преодоления препятствия, либо во время конфликтов. Навыки определяют, в чем хорош персонаж, а в чем нет. Так же среди них присутствует и подчеркнутый навык, который определяет специализацию стража. **Рейтинг навыка варьируется от 1 до 6**.

Для того чтобы **поднять рейтинг навыка**, необходимо совершить количество успешных бросков, равное текущему рейтингу навыка (этот прогресс отмечается на строчке с буквой П), и не успешных бросков, равных текущему рейтингу навыка сниженного на единицу (этот прогресс отмечается на строчке с буквой Н). Это же правило развития применяется в случае развития рейтинга способностей персонажа, и когда достигается определенное количество отметок, рейтинг повышается.

Если необходимо освоить совершенно новый навык, необходимо воспользоваться **правилом Новичкам везет**, которое заключается в том, чтобы игрок взял значение способности, которое относится к проверяемому навыку, сложил все дополнительные бонусы от помощи игроков и различных состояний, черт и знания, и разделил на два, округлив в большую сторону. После можно добавить кубы Баллами личности, которые не входят в общее количество кубов, и совершить бросок. После броска игрок делает пометку возле навыка, который совершил. Для того, чтобы овладеть навыком, страж он должен сделать количество бросков, равное рейтингу его природы и только собрав необходимое количество отметок, он получает развиваемый навык с рейтингом 2.

В случае если персонаж **оказался в ситуации не связанной с его природными способностями и не обладает навыком**, для проверки **можно использовать Природу**. Эта проверка не работает по правилу Новичкам везет, поэтому навык не развивается. Однако при проверке способности в ситуациях не связанных с использованием природных особенностей персонажа, рейтинг этой способности может быть урезан по правилу, описанному в разделе с описанием способности Природа.



* * * * *

Черты определяют внешние особенности стража, а так же особенности его характера. **Уровень черт варьируется от 1 до 3** и дает следующие преимущества:

- Уровень 1 – использовать раз за сессию во время проверки +1К;
- Уровень 2 – использовать 2 раза за сессию во время проверок +1К;
- Уровень 3 – дает бонус +1у неограниченное количество раз.

Кроме того, **Чертами можно мешать** стражу, получая тем самым за негативные последствия награду в виде **Проверочных баллов**:

Действие		Эффект	Количество баллов
Получение:			
Мешать персонажу чертой		-1К к броску стража	1 проверочный балл
Оказаться в невыгодной ситуации		+2К к броску противника	2 проверочных балла
Разрешить ничью в пользу противника		Провал проверки со степенью неудачи 1	2 проверочных балла
Использование проверочных баллов:			
В ход ведущего:	**Быстрое восстановление от состояния**	Пройти проверку восстановления в ход ведущего	2 проверочных балла
	Временное увеличение уровня черты	Увеличение уровня черты на 1	3 проверочных балла
	Перезарядка черты	Обнуление использований черты в качестве помощи	2/4 проверочных балла
В ход Игрока:	**Дополнительная проверка**	Проведение дополнительной проверки	1 проверочный балл

Патруль на задании

Любая игровая сессия состоит из двух этапов: **хода игрока** и **хода ведущего**.

* * * * *

Ход игрока заключается в свободном использовании имеющихся проверок для избавления от состояний или достижения личных целей.

В ход игрока страж имеет количество проверок равное одной его свободной проверке, плюс количество **Проверочных баллов**, которые у него есть на руках. Все проверки проводятся стражами по очереди, друг за другом. Если после нескольких кругов выясняется, что у одного персонажа остались проверочные баллы, а у остальных нет, то он может распределить их между всем игроками, либо оставить себе, однако количество свободных проверок между игроками должно быть равным.

* * * * *

Во время **хода ведущего** игроки выполняют проверки в соответствии с заготовленными препятствиями ведущего, преодолевая преграды с различной степенью сложности.

Существует несколько типов проверок: **одиночные проверки**, **встречные проверки** и **проверки, которые проводятся сериями**.

Одиночные проверки применяются, когда нужно преодолеть лёгкое препятствие, такое как короткий переход, постройка убежища, поиск друга, уход за раненым и т.п.

Встречные проверки используются при прямом взаимодействии стражей или при взаимодействии стража с персонажем Ведущего. В этом случае проверяются соответствующие способности или навыки обоих стражей — кто набрал больше количество успехов, тот и победил в споре, драке и т.п.

Допустим Бейс, моя мышь, имеет рейтинг навыка Следопыт равный 3.

В патруле с Бейсом ещё трое мышей – Гарольд, Мира и Лоренц. У всех, кроме Миры, есть подходящие навыки, что бы помочь Бейсу. Гарольд и Лоренц передают Бейсу по 1 кубику. Получается 3+1+1 = 5. Но это ещё не всё.

Мира имеет знание Лесов. Игрок описывает, как именно его мышь помогает Бейсу. Все остальные соглашаются с объяснением. Мира добавляет ещё один кубик в общий пул: 5+1 = 6.

Бейс понимает, что проверка будет сложной. Он хочет провести патруль через вечерний лес в дождь, до соседнего города. Ведущий назначает сложность 4. Бейс тратит балл личности и получает ещё один кубик: 6+1 = 7.

Бейс имеет черту Жаворонок – он рано встал и из-за этого уже хочет спать. Игрок, управляющий Бейсом, указывает на это всем и заявляет, что эта черта мешает его мыши. Минус один кубик, но плюс один проверочный балл: 7-1 = 6.

Проверка, всё же очень важна. И игрок, управляющий Бейсом, решает использовать правило – «Привлечь природу». Он тратит балл Личности и прибавляет 4 – его рейтинг Природы – к кубикам для броска: 6+4 = 10.

Бросок!

7 змей, 2 топора, 1 меч. Это всего 3 успеха из необходимых четырёх. Это мало. Как Бейс выйдет из этой ситуации?

Игрок управляющим Бейсом решает использовать знание своего стража о Тропах. Он кричит:

- Догадался! Этот развилок был описан загадкой в одной книге в Локхейвене. Увидев её своими глазами, я понял, куда нам идти. Вперёд! За мной!

Игрок использует правило «Догадался!» и, потратив балл Личности, перебрасывает с разрешения Ведущего всех змей.

7 провалов превращаются в 4 меча и 3 змеи.

В итоге Бейс имеет: 2 топора и 5 мечей = 7 успехов. Это более чем достаточно, что бы пройти проверку.

Патруль, ведомый Бейсом, добирается до города.



Серии проверок используются для преодоления сложных препятствий (ситуаций, не имеющих простого решения). В них могут последовательно проверяться разные способности или навыки разных стражей. Серии проверок проводятся при борьбе с непогодой, воплощении сложных планов, возведении зданий и т.п.

Если у персонажа **нет необходимого навыка, персонаж может призвать Природу**, однако если проверка не будет соответствовать природным особенностям мыши, она может быть урезана по правилу, описанному в разделе со способностью Природа, или страж может воспользоваться правилом Новичкам везет из раздела описания Навыков.

Для преодоления препятствий, остальные стражи могут помогать стражу, проходящему проверку:

- при проверках способности – любой страж;

- при проверке Навыком – только при помощи навыка или знания;

Если в случае проверки **возникла ничья**, необходимо решить, в чью пользу страж хочет ее разрешить:

- **в свою пользу** - нужно совершить использовать балл судьбы если есть топоры или совершить дополнительную проверку по способности воля или здоровье в зависимости от типа препятствия;

- **в пользу противника или помешав себе Чертой** - получить за это проверочный балл.

Если проверка произведена не успешно, ведущий в таком случае может наложить на стража состояние, либо страж может считать проверку успешной, однако получить за нее состояние. Так же ведущий может использовать сюжетный поворот, который приведет патруль к другому исходу.

Кроме того, ведущий может добавить +1К за имеющееся у персонажа снаряжение.

Конфликт

Конфликт — это особый вид препятствий, которым обычно (но не всегда) завершается задание. Обычно конфликт задействует сразу всех (или нескольких) стражей в противостоянии против команды персонажей или одного сильного персонажа ведущего.

Перед началом конфликта стороны **объявляют о целях**, которые они преследуют, и **рассчитывают свою диспозицию**. По существу, **диспозиция** — это условная общая "прочность" целой команды, которая рассчитывается по особым правилам на каждый конфликт. Диспозиция учитывает ситуацию, в которой начался конфликт и доступные способности, и навыки команды:

- Диспозиция патруля = навык (количество успехов, выброшенных на кубах, число которых соответствует рейтингу навыка) + основа (рейтинг способности) + помощь отряда;

- Диспозиция зверей = природа (количество успехов, выброшенных на кубах, число которых соответствует рейтингу природа) + значение природы зверя;

- Диспозиция погоды = рейтинг времени года (количество успехов, выброшенных на кубах, число которых соответствует рейтингу времени года) + значение рейтинга времени года.

Во время конфликта помощь могут оказывать не более двух стражей, участвующих в конфликте.

Типы конфликта при определении диспозиции:

Тип	Навык	Основа
Война	Военный	Воля
Переговоры	Торгаш	Воля
Погоня	Разведчик	Здоровье или природа
Путешествие	Следопыт	Здоровье
Речь	Оратор	Воля
Спор	Переговорщик	Воля
Схватка	Боец	Здоровье или природа
Схватка со зверем	Боец или охотник	Здоровье или природа

Плутая по городу, Мира решает найти себе верёвку с крюком.

Сейчас ей никто не может помочь т.к. остальной патруль занят тем, что разности почту.

Игрок решает сначала найти торговца и выполнить проверку «Связей». Мира – опытный патрульный, и её рейтинг способности Связи = 4. Ведущий озвучивает сложность – 2. Это, кажется, довольно простой проверкой.

Игрок использует черту Метеочувствительный что бы помешать Мире – ведь ночью был дождь и у патрульного сильно болит голова. Тем самым при проверке игрок будет кидать не 4 кубика, а всего лишь 3.

Бросок!

1 топор и 2 змеи.

У Миры нет ни баллов Личности, ни баллов Судьбы, что бы попытаться улучшить свой результат. Ведущий решает использовать Сюжетный поворот и ввести в игру врага Миры – Дюрана.

Дюран увидел Миру и кричит ей через площадь:

- О! Смотрите, это же дочь вонючего Бима! Сама Мира!

- Мой отец прекрасный кожевенник! Если кто и воняет – так это ты!

Ведущий начал конфликт. Теперь стоит определить участников, Цели и Стартовые диспозиции сторон.

Услышав разговор, Миры и Дюрана за девушку вступается местный торговец – он тоже кожевенник. Это даст Мире +1К при броске Диспозиции. Дюран тут один, но он имеет +3у.

Мира решает просто отбиться от грубого Дюрана и ставит своей целью не опозориться и потратить как можно меньше времени на эту перепалку.

Дюран же считает своим долгом унизить Миру прилюдно.

Ведущий решает, что это Конфликт «Спор». Навык, который будут кидать мыши – «Переговорщик» и прибавлять Способность «Воля».

У Миры рейтинг навыка 3. +1К за заступившегося за неё торговца Стивена. Т.е. игрок кидает 4 кубика.

Бросок!

Чудо! У Миры 4 меча. Это 4 успеха. Она прибавляет значение своего рейтинга способности Воля, он равен 4. И получает стартовую диспозицию равную 8. Это не плохой результат. Но это только начало.

Теперь надо победить противника в «Споре».

Тип конфликта	Преимущество	Особенности	Диспозиция	Атака	Защита	Финт	Маневр
Оружие войны	Герой на передовой	-	-	+1у	-	-	+1К
	Комбинированное оружие	вооружение оружием дальнего и ближнего боя	-		-	-	-
	Организационная структура	-	-	+1К	-	-	-
	Правильная экипировка	-	+1К	-	-	-	-
	Припасы и боеприпасы	-	-	-	+1К	-	-
	Стратегия	-	-	-		+1К	-
	Фортификации	сочетается с бонусом от оружия, припасов	-	-	+1К	-	-
Ездовые животные на войне	Отряд наездников	-	+1у	-	-	-	-
	Хищники	-	-	+1у	-	-	-
	Летающие ездовые животные	-	-	+2К на выбор			
Переговоры	Блеф	-	-	-	-	+1у	-
	Платёжеспособность	должны быть деньги или драгоценности	-	-	+1К	-	-
	Холодность и спокойствие	не применяется в состоянии Разозленный	-	-	-	-	+1К
	Остроумие	-	-	+1К	-	-	-
Погоня	Грязные уловки	-	-	-	-	+1у	-
	Карты	-	+1К	-	-	-	-
	Местные или знающие мыши	-	-	+1К на выбор			
	Правильный инструмент	нужно иметь соответствующее снаряжение	-	+1у	-	-	-
Путешествие	Припасы	-	-	-	+1у	-	-
	Географические карты	наличие карт	-	-	-	-	+1у
	Местный проводник	-	-	+1К на выбор			

	Нужные вещи	-	-	+1у	-	-	-
Спор	**Доказательство**	должны быть улики	-	+1у	-	-	-
	Запугивание и обман	-	-	-	-	+1у	-
	Исполнение роли	-	-	+1К на выбор			
	Обещание	-	-	-	+1К	-	-
	Повторение	-	-	-1К при проверке любого действия			
Речь	**Высокое место**	должны видеть	-	+1у	-	-	-
	Настроение	-	-		+1у	-	-
	Усиление утверждения	-	-	+1К на выбор			
	Внешний вид	-	-	-	-	+1К	-
Схватка со зверем	**Засидка и камуфляж**	должно быть приготовлено заранее	-	-	-	+1К	-
	Приманка	подходящее животное	-	-	-	-	+1К
	Сети, ловушки, капканы	подходящий размер	-	+1у	-	-	-
Оружие	**Алебарда**	двуручное оружие	-	+1К	+1К	-1К	-1К
	Булава	крушит броню	-	-	-	-	-
	Копье	двуручное оружие	-	-	+1К	+1у	-
	Крюк на веревке	двуручное оружие	-	-1К	-	-	+1К, +1у
	Лук	атака против атаки – встречная проверка двуручное оружие	-	-	-	+2К	-
	Меч	-	-	+1К на выбор			
	Нож	обезоруживает противника с копьем, луком, пращей или другим метательным оружием	-	-	-	-	-
	Посох	слабый удар	-	-	-	+1К	
	Праща	атака против атаки – встречная проверка	-	-	-	-	+1К
	Топор	двуручное оружие	-	+1К	-1К	-1К	-
	Щит	-1К при проверке способности Здоровье	-	-	+2К	-	-

Конфликт делится на **раунды**. Каждая команда имеет **три действия в одном раунде**. Команды планируют действия одновременно и скрытно от противника, набирая из колоды **три карты** действий. В любом конфликте можно выбрать только из четырёх действий: **атака, защита, финт** или **манёвр**.

Затем каждая сторона открывает по одной карте и сверяется с таблицей, чтобы узнать какую проверку провести и как случившееся отразится на ходе конфликта.

Действия во время конфликта:

Действие игрока	Действие противника	Проверка	Дополнительные эффекты
Атака	Атака	Обычная проверка со сложностью 0	
	Финт		
	Защита	Встречная проверка навыка	
	Манёвр		
Защита	Атака	Встречная проверка навыка	Если при проверке бросок игрока набрал больше успехов, то полученную разницу он прибавляет к диспозиции, но она не может стать выше стартовой
	Манёвр		
	Защита	Обычная проверка со СЛ 3	Степень успеха прибавляется к диспозиции команды, но не может быть выше стартовой
	Финт	-	
Финт	Защита	Обычная проверка со сложностью 0	
	Атака	-	
	Финт	Встречная проверка навыка	
	Манёвр	Обычная проверка со сложностью 0	
Манёвр	Атака	Встречная проверка навыка	
	Защита		
	Манёвр	Обычная проверка со сложностью 0	Степень успеха необходимо потратить на следующие эффекты: - 1 – препятствовать – штраф -1К к следующей проверке - 2 – занять позицию – бонус +2К к следующей проверке - 3 – обезоружить – лишить противика предмета или заблокировать его черту; при схватке со зверем можно заблокировать одну из его атак.
	Финт		

Действия, совершённые сторонами конфликта, **снижают значения диспозиций**. Как только значение диспозиции одной из команд **падает до нуля**, вторая команда достигает своей цели в конфликте. Однако, если диспозиция победившей стороны также будет снижена в ходе конфликта (что наверняка случится), это повлечёт за собой последствия — называющиеся в игре **Компромисс**.

		Бескомпромиссная ситуация	Разумный компромисс	Приемлемый компромисс	Вынужденный компромисс
		Не потеряно очков диспозиции	**Потеряно мало очков диспозиции**	**Потеряна примерно половина очков диспозиции**	**Потеряны все очки диспозиции**
Обычный конфликт		Блестящее выполнение	Цель достигнута, однако положение позволяет наложить состояния Усталый или Разозленный и подготовить почву для нового конфликта	Цель достигнута наполовину	Чудом одержанная победа
Смертельная схватка	**Выиграли стражи**	Смерть противника	1 или 2 противника убитые	1 страж погибший, все остальные Раненные или Усталые	Получают все состояния, а способности Ресурсы и Связи уменьшаются на один
	Выиграл противник	Стражи мертвы	Персонажи смертельно ранены – доступно последнее действие	Стражи о пощаде	Всех стражей оставляют на поле боя

В ходе конфликта так же можно сдаться, используя правило **Капитуляции**. Используя его, стражам разрешается сдаваться во время конфликтов, после объявления ведущим нового Действия, но до того, как стороны открыли выбранные действия друг другу. Капитулировавший страж сдается на милость победителя, поэтому при такой развязке конфликта компромисса быть не может.